

FLEISCHMANN, Monika
STRAUSS, Wolfgang

Extended Performance - Virtuelle Bühne, Selbstrepräsentanz und Interaktion.

Publiziert auf netzspannung.org:
<http://netzspannung.org/about/mars/publications/publications-2000-1-de.pdf>
14. April 2004

Erstveröffentlichung: Kaleidoskopien, H3, Körperinformationen 384.
Leipzig 2000, S. 52-57.



Fraunhofer Institut
Medienkommunikation

The Exploratory Media Lab
MARS Media Arts & Research Studies

Extended Performance:

Virtuelle Bühne, Selbstrepräsentanz und Interaktion

Monika FLEISCHMANN & Wolfgang STRAUSS

"Der menschliche Körper ist zugleich sehend und sichtbar. Er, der alle Dinge betrachtet, kann sich zugleich auch selber betrachten und in dem, was er gerade sieht, "die andere Seite" seines Sehvermögens erkennen. Er sieht sich sehend, er betastet sich tastend, er ist für sich selbst sichtbar und spürbar." (Maurice Merleau-Ponty)

Jede technologische Entwicklung - Malerei, Schrift, Sprache, Theater, Film, Foto, Fernsehen - wurde von Künstlern auf ihre Möglichkeiten in der jeweiligen Gesellschaft erprobt. Indem sich die Kunst der Gestaltung von Technik widmet, übernimmt sie Verantwortung für die Gestaltung sozialer Prozesse. Wir betrachten das Internet als globalen Kommunikationsraum, als neue Bühne – und als Kulturtechnik.

Das Sehen und Spürbarwerden des Körpers im virtuellen Raum basiert auf der Entwicklung avancierter Telekommunikationsformen, deren Entwicklung mit dem Telefon erfolgreich begann. Der virtuelle Raum ist ein Zustand der Vernetzung, der als Kommunikationsumgebung verstanden wird. Welche Art der Kontaktaufnahme ist dort möglich? Wie ist der virtuelle Raum beschaffen? Was macht ihn zum Kommunikationsraum?

TRACE-Avatare¹ - virtuelle Körperspuren - führen in unserem Entwurf „Murmuring Fields“ zur Untersuchung des Verhältnisses von tatsächlicher und medialer Anwesenheit. Der Akteur interagiert mit seiner eigenen virtuellen Spur wie mit einem imaginären Partner. Sein Körperbild im virtuellen Raum wird durch eine Ästhetik des Verhaltens bestimmt. Es reagiert auf dynamische Gesten, die durch die Übersetzung der eigenen Bewegung im Datenraum hervorgerufen werden.

Interaktivität verstehen wir als theatrale Methode, den Zuschauer einzubeziehen. Antonin Artaud (1896-1948) fordert in seiner Essay Sammlung „Das Theater und sein Double“ eine von Schauspielern und Zuschauern gemeinsam vollzogene reale Handlung im Theater und damit die Überwindung von Spiel und Wirklichkeit. Mit dem „Theater der Grausamkeit“ deutet er an wie Stimme und Geste eingesetzt werden können, wie die Kluft zwischen Bühne und Zuschauerraum aufgehoben wird, wie Handlungen an verschiedenen Orten im Raum gleichzeitig stattfinden. Diese Idee von Interaktivität transformieren wir in den virtuellen Raum.

Basierend auf unserer Erfahrung mit interaktiven virtuellen Umgebungen und Zuschauerinteraktion – beispielsweise in „Liquid Views“ oder „Rigid Waves“ – untersuchen wir mit „Murmuring Fields“ (1998/99) neue Kommunikationsmodelle im erweiterten Handlungsraum der virtuellen Realität. Unser Konzept arbeitet mit ‚Mixed Realities‘, der Verschränkung von realem und virtuellem Raum und führt somit einen erweiterten Raumbegriff ein – Extended Space.

Mixed Reality Bühne: Murmuring Fields

„Murmuring Fields“ ist eine Performance von zufälligen Teilnehmern im vernetzten Raum auf einer virtuellen Bühne. Mehrere Teilnehmer aus dem realen Raum treffen auf Teilnehmer im virtuellen Raum (VRML²) in der Klanglandschaft von „Murmuring Fields“. Die Mixed Reality

¹ Der Begriff des Avatar stammt aus dem Buddhismus und bezeichnet mental Reisende. Er wird in virtuellen Welten meist für Spielfiguren verwendet, die jeder Spieler auswählt, um sich den anderen Spielern in einer Art anonymen Maskenspiel zu präsentieren.

² VRML - Virtual Reality Modelling Language

Bühne ist eine Überlagerung von realer und virtueller Welt. Sie bildet den Rahmen, den die Akteure mit ihrer Präsenz und mit eigener Bewegung füllen. "Murmuring Fields" ist ein Klangfeld von Geräuschen. Laute und Töne sind an Schriftzeichen gekoppelt, die für die Akteure als Lautkoordinaten zum Navigationsinstrumentarium werden. Das entstehende Klangfeld bildet die Grundlage des interaktiven Mixed Reality Bühnengeschehens. Bewegung erzeugt Klangraum, der zu weiterer Bewegung anregt.

Mit "Murmuring Fields" arbeiten wir am Thema virtuelle Bühne als erweitertem Kommunikationsraum. „Murmuring Fields“ knüpft an die Tradition von Gesellschaftsspielen des Surrealismus an wie z.B. "Cadavre Exquis" und transformiert die Collagetechniken des Kubismus in den Raum und die Zeit. Dabei wird von mehreren Teilnehmern ein virtueller, hörbarer Bildblock gestaltet, in dem die Akteure durch ihre Bewegung eine Inszenierung schaffen. Mit vorgegebenem Material arrangieren sie den jeweils aktuellen Darstellungszustand ständig neu. Das Kameraauge (Videotracking) an der Bühnendecke überblickt den gesamten Aktionsbereich. Die Kamera erkennt die Bewegung der Akteure und gibt sie an den Computer zur visuellen und auditiven Repräsentation der Teilnehmer weiter. Diese bringen die virtuellen Materialien zur Geltung, reagieren auf das Material und bringen es zum Sprechen.

Akteure und Handlung

Der Raum als Klangraum formt sich durch Bewegung der Spieler. Die Akteure bemerken zunächst einen schwarz-weißer Raum, der sich aus hieroglyphischen Zeichen formuliert. Sie stellen fest, daß der Raum durch die eigene Bewegung hörbar und erfahrbar wird. Wie Schattenspieler schaffen die Akteure das Klangfeld und gleichzeitig sich eine autonome zweite Existenz. Dabei verschmelzen Wahrnehmung und Reaktion zu einem dynamischen Kreislauf – dynamic circuit – von Wahrnehmen und Handeln. Die Bewegung des Körpers beeinflußt den Hörraum, das Gehörte beeinflußt den Körper. Die Aktion des Einzelnen entwickelt sich in der Interaktion mit den anderen Teilnehmern. Ziel ist die unbewußte Entfaltung der Körpersprache.

Die Handlung: das Klangfeld

Der virtuelle Raum ist als visueller Hörraum konstruiert. Durch Bewegung zerfallen die Klänge in Worte und Silben. Jede Körperbewegung erweckt neue Klangerlebnisse als Abbild der Gedankenbewegung. Die Klänge werden zum metaphorischen Gegenstand. Es entsteht eine hörbare Choreographie. Die "Murmuring Fields" bilden Zeitzonen der Erinnerung und der Orientierung. Hörbare Bildfragmente werden gestaltet. Die Struktur des Klangfeldes führt zu einer Dekomposition der dargestellten Inhalte. Im Zentrum sind deutlich verständliche Reden von vier ausgewählten Mediendankern zu vernehmen. Die Bewegung der Akteure führt zu einer philosophischen Navigation. Rede und Gegenrede der Denker stehen in Übereinstimmung mit der Bewegung der Akteure. Verlassen sie das Zentrum, so lösen sich die Inhalte in Worte, Silben und Laute auf. Die Körperbewegung löst Wortgefechte aus und konstruiert neue Sprachräume. Dekonstruktion und Konstruktion, Codieren und Decodieren der zugrunde liegenden Struktur bestimmen den Handlungsrahmen.

Der Blick

„Murmuring Fields“ zeigt den Blick von außen und den Blick nach innen. Beide Blicke sind völlig verschiedene Ereignisse auf unterschiedlichen Wahrnehmungsebenen. Passive Zuschauer erleben Klangbilder. Akteure erlauschen die (Selbst)Inszenierung von Hörbildern. Der Handlungsfluß wird bestimmt durch die dynamische Kommunikation aller Akteure mit dem Klangraum. Er ist ein instabiles System, das durch ständige Intervention der Benutzer zum Sprechen gebracht werden muß. Das virtuelle Hörbild wird durch den Blick der Akteure aufgebaut und wieder zerstört. Das Medium wird durch die Blickpunkte der Teilnehmer strukturiert.

Der Klangraum erscheint als hörbarer polyphoner Gesamteindruck. Der Bildraum wird fragmentiert. In Übereinstimmung mit der Bewegung und ihrer Richtung wird die virtuelle Bildwelt in Form der persönlichen Blickpunkte dargestellt. Zuschauer sehen eine Vielzahl der Bildausschnitte der virtuellen Bildwelt. Die Akteure haben unterschiedliche Blickpunkte ein und derselben – fragmentierten - Szene. Es gibt in diesem System keinen einheitlichen Blickpunkt. Der

Blick entspricht dem Standort der Akteure auf der virtuellen Bühne. Da sie physikalisch nicht zur gleichen Zeit an der gleichen Stelle stehen können, sondern bestenfalls nebeneinander, erarbeiten sie eine Choreographie der leicht verschobenen Blickpunkte, die im Gesamteindruck Marcel Duchamp's "Nude descending a staircase" ähnlich ist. Die Blickfelder sind ein Spiel von Annäherung und Differenz.

Der Ausblick

Welche Art von Körperlichkeit entwickelt sich im virtuellen Raum? Ist der virtuelle Körper wirklich abgespalten? Oder entwickelt sich im Spiel mit dem Avatar ein Verständnis für einen neuen Körperraum? Mit den TRACE-Avataren thematisieren wir Bewegung als Selbstrepräsentanz und Interaktion. Wir untersuchen die Taktilität von Bewegung. Die Bewegung macht das Klangfeld "Murmuring Fields" hörbar. Sie macht den virtuellen Raum spürbar. Noch unbeantwortet sind Fragen wie: Welche Art von Bewegung wird durch das Klangfeld sichtbar? Welche Gestenschrift läßt sich entwickeln? Welches Notationssystem wird für die Mitspieler erkennbar? Das Spiel wird bestimmt von der Frage: Wie verändert sich unser Leben durch neue Kommunikationstechnologie? Auch interaktives Theater ist Ort des als 'ob'. Es ist Proberaum für Probehandlungen. Darin ähnelt es den virtuellen Umgebungen. Beide zeigen die Dinge quasi transformiert durch einen Spiegel. Die virtuelle Bühne ist der leere Spiegel, der auf ein Gesicht wartet, das den ganzen Körper ausdrückt.

Biografien

Monika FLEISCHMANN und Wolfgang STRAUSS stellen u.a. im Centre Pompidou, Paris, im Museum für Gestaltung, Zürich, im MOMA, New York und bei Festivals wie Siggraph, Imagina, Art Futura, ISEA und Ars Electronica aus. 1992 wurde ihre Arbeit „Home of the Brain“ mit der Goldenen Nica für interaktive Kunst der Ars Electronica in Linz ausgezeichnet. Ihre Arbeit „Liquid Views“ ist Teil der ständigen Ausstellung des ZKM Medienmuseum in Karlsruhe.

„Murmuring Fields“ wird realisiert als work in progress.

<http://imk.gmd.de/mars>